電子漫画塾

でんしまんがじゅく

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

© BANDAI 1995 MADE IN JAPAN

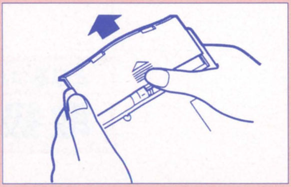
※画面の表面にゴミがついていると、画面がきずつくことがあります。
ゴミがついている場合は、かわいたやわらかい布などで軽くふき
とってからご使用ください。

セット内容

電子漫画塾本体
タッチペン　　（1本）
カバーカセット（本体に取り付け済）
取扱説明書　　（本書）

初めて使うとき

★電子漫画塾を初めて使うときは、裏側の電池カバーを開けて、電池をセットしてください。
電池交換についての詳しい説明は、35ページにあります。



★スイッチを入れると、最初に画面に「⁘ をおしてください」と文字がでます。これは、実際のペンタッチの位置と画面に出る位置を正確に合わせるための位置直しの画面です。
「さあ、漫画塾へ入門だ！」（6ページ～）を読んで、必ず位置直しをしてください。

もくじ

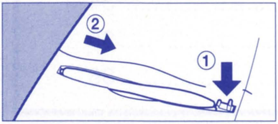
これが電子漫画塾だ！ Part1

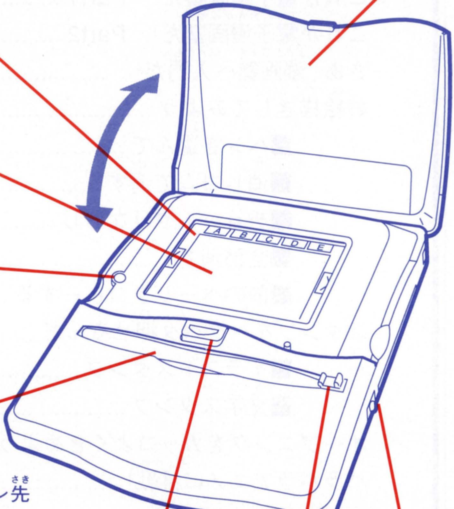
★メニューパネル
タッチペンでタッチして、メニューを選びます。

★スケッチパッド
ここに絵を描きます。

★位置直しスイッチ
描いている絵の位置がずれるときに使うスイッチです。直しかたは、6ページ、34ページを見てください。

★タッチペン
専用のお絵描きペンです。先に出っぱりのある方がペン先です。ペンストッパーを押すとペンが少し持ち上がるので、右にずらすようにして取り出します。しまうときはペン先を左側にします。





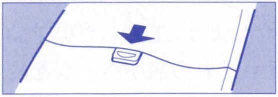
★カバーストッパー
カバーを止めています。

★電源スイッチ

★ペンストッパー
タッチペンを止めています。

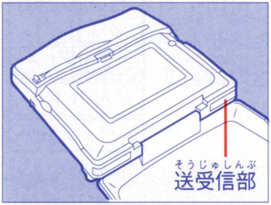
★カバー

カバーストッパーを下へ引いてから、カバーを持って開けます。



★送受信部

通信するときに、信号を発信したり受信したりするところです。

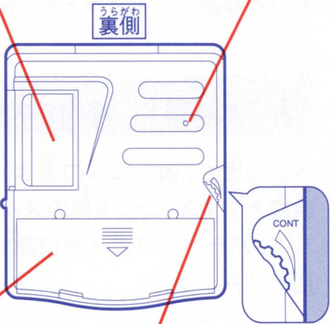


★カバーカセット

別売りのカセットを使うときに取りはずします。

★スピーカー穴

ピッという音が出るところです。



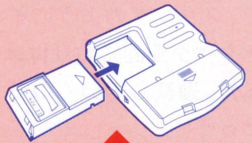
★電池カバー

★明るさ調整つまみ

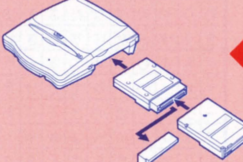
画面が見えにくいときに調節します。

おすすめ情報

別売りのカセットを使うと、電子漫画塾がグンとおもしろくなるんだ。マンガカセットやゲームカセットが続々登場するよ!!



別売りのカセットは、図をよく見て△マークのある方を本体の下側に向けて奥までしっかり差し込むこと。



ゲームカセットにマンガカセットを差し込んで、いろいろな遊びかたができるよ。

これが電子漫画塾だ！ Part2

電子漫画塾のスバラシイ6つの機能を紹介しよう。工夫しだいでいろいろな遊びができるんだ。詳しくは、それぞれの説明ページを読もう。

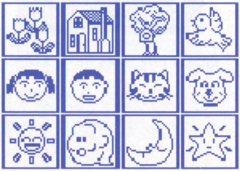
1 お絵描き ➡ 10ページ

ペンの太さ、消しゴムの大きさを選んで、自由にお絵描きできるんだ。6枚のスケッチ画面をフル活用して、パラパラアニメや似顔絵、友だちへの伝言を描いてみよう。



2 スタンプ ➡ 14ページ

イラストを選んで画面にタッチするだけで、スタンプのようにイラストや文字をペタペタ画面に貼り付けることができるんだ。連続していくつでもスタンプを押せるぞ！





3　オープニング ➡ 17ページ

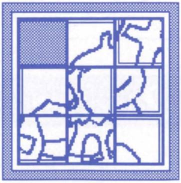
電源スイッチを入れて、最初に出てくる画面が「オープニング画面」。お絵描きツールやスタンプを使って、自分のお気に入りのオープニング画面を作ろう!

4　パラパラアニメ ➡ 18ページ

スケッチ1から6までの画面に描いた絵が、パラパラっと連続表示されるよ。じょうずに作ると、不思議!　絵が動いているようにみえるんだ。

5　9コマパズル ➡ 20ページ

画面に描いた絵が9コマに分かれて、バラバラに並べ替えられる。これを1コマずつ縦・横に動かして元の絵を完成させるパズルだよ。いろんな絵をパズルにして、挑戦してみよう。



6　通信 ➡ 22ページ

電子漫画塾はひとりで遊ぶだけじゃもったいない。友だちといっしょに遊べるんだ。テレビのリモコンみたいに信号を発信して、スケッチ画面に描いた絵を相手に送ったり、相手の絵をもらったりできるよ。オープニング画面、パズル画面だって通信できる。

さあ、漫画塾へ入門だ！

さっそく、電子漫画塾を体験してみよう。電子漫画塾では、メニューを選ぶときも、絵を描くときも、画面をタッチペンでタッチするだけ。使い方は基本を覚えれば、とっても簡単なんだ。

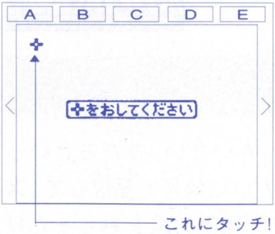
1 電源スイッチを入れる



本体の右側面の電源スイッチを上にスライドさせると、電源が入ります。

❗電源スイッチを入れたまま5分以上放っておくと、ピーピーピー…と鳴ります。画面にペンタッチすると、音は止まります。電池のむだ使いを防ぐため、使わないときは、スイッチを切りましょう。

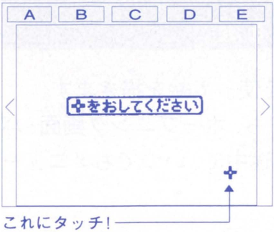
2 ペンタッチの位置直しをする



実際のペンタッチの位置と画面に出る絵の位置を正確に合わせるための操作です。

左上に✜マークが表示されるので、✜の中心にタッチペンで軽く1回ピッと音がするまでタッチします。

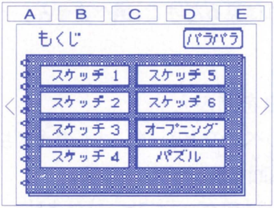
タッチペンでタッチして音がするまで少し時間がかかることがあります。力をいれて押す必要はありません。



右下に✣マークが表示されるので、同じように✣にピッと音がするまでタッチします。

❢位置直しの画面は、初めて使うときと長時間電池をはずしておいたときに、自動的に表示されます。もし、使っているうちにずれてきたら、位置直しスイッチを使って自分で位置直しすることもできます。

3 もくじ画面でページを開く



次からは、スイッチを入れたとき、この画面が最初に表示されます。もくじ画面では、スケッチ1〜6、オープニング、パズルのページを開いたり、パラパラアニメを見ることができます。

ここでは、[スケッチ1] にペンタッチして、スケッチ1を開いてみます。

❢オープニング画面に絵が描いてある場合は、もくじ画面の前にオープニング画面が約2秒間表示された後、自動的にもくじ画面が表示されます。

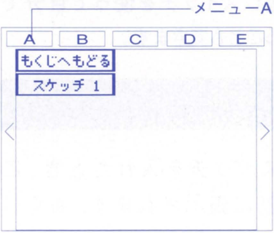
テクニック

★正しい位置をペンタッチすると、ピッと音がします。間違えて関係ないところをタッチすると、ピピッと2回音がします。

★画面にタッチするときは、あまり強く押しすぎないように気をつけて。

4　スケッチ画面を開いてボタンを選ぶ

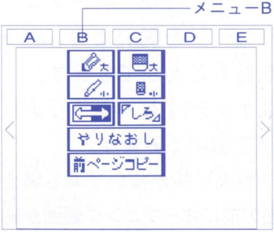
スケッチ画面では、いろいろなメニューを使って絵を描きます。メニューの機能は、どのスケッチ画面でも、オープニング画面、パズル画面でも同じです。絵を描いている途中で、いつでもメニューを選べます。



●メニューAを選ぶと…

[もくじへもどる]は、もくじ画面へ戻るときに使います。

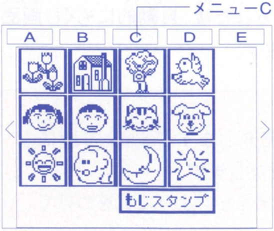
[スケッチ1]は、現在表示されている画面の名前です。これは見るだけで、選べません。



●メニューBを選ぶと…

絵を描くときのペンの太さ、消しゴムの大きさを選んだり、画面を消したりできます。

！パズル画面に[前ページコピー]はありません。

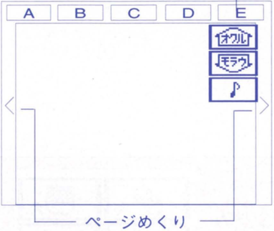


●メニューCを選ぶと…

スタンプ一覧です。好きなものを選んで、スケッチ画面にスタンプを押せます。



メニューCの[もじスタンプ]を選ぶと、キーボードが表示されます。
画面に文字スタンプを押せます。



●メニューEを選ぶと…

[オクル][モラウ]は、2台で通信をして、絵をやりとりして遊ぶときに使います。
音符のボタンは、ペンタッチのピッという音を消したいときに使います。ボタンをタッチするたびON/OFFが切り替わります。

テクニック

★ページめくり

スケッチパッドの左右にある〈 〉はページめくりです。〉で画面が次の順序でクルクル切り替わります。〈 では逆方向になります。

スケッチ1 → スケッチ2 → スケッチ3 → スケッチ4
↑　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　↓
パズル ← オープニング ← スケッチ6 ← スケッチ5

★メニューD

電子漫画塾の本体では使いません。
別売りのマンガカセット、ゲームカセットで使います。

お絵描きしてみよう

さて、漫画家としての一歩を踏み出してもらおう。もくじからスケッチ画面を開いて…。
スケッチ画面に描いた絵は、ページをめくっても、スイッチを切っても消えないで、いつも6画面の絵が保存されている。それが電子漫画塾のニクイところ。

お絵描きツール

お絵描きするときは、メニューBのお絵描きツールを使います。「ツール」というのは道具のことです。



ペン（大）…太い線を描けます。

ペン（小）…細い線を描けます。

消しゴム（大）…大きい範囲を消せます。

消しゴム（小）…細かいところを消せます。

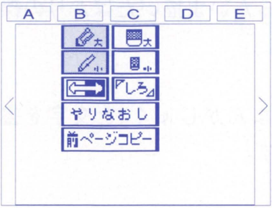
白黒反転…画面全体の白い部分と黒い部分が反対になります。

全消去…絵が消えて画面全体がまっ白になります。

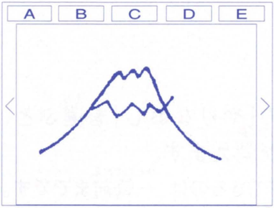
前ページコピー…前のページの画面全体を、いま開いているページにコピーします。いま開いているページの絵はすべて消されます。

やりなおし…一筆前の画面の状態にもどります。

ペンを選んで



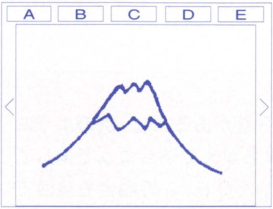
メニューBにタッチして、またはを選びます。



タッチペンで画面に絵を描きます。

❗タッチペンをゆっくりと動かすのがじょうずに描くコツです。

消しゴムで消す



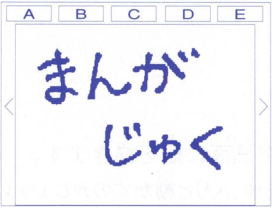
メニューBにタッチしてまたはを選びます。

はみ出たところを消しゴムで消します。

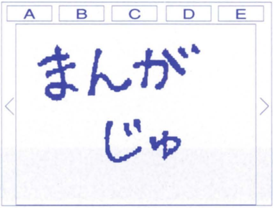
❗ゆっくりと絵をなぞるよう消すのがコツです。ゴシゴシ強くこすらないでください。

チョットやりなおし

メニューBの[やりなおし]を選ぶと、たったいま描いたばかりの線を消すことができます。



左の例は、「まんがじゅく」と文字を書いた場合です。



メニューBの[やりなおし]を選ぶと、最後の一筆が消えます。

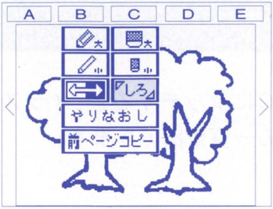
❗やりなおしができるのは、一筆前までです。それ以上は元にもどれません。

テクニック

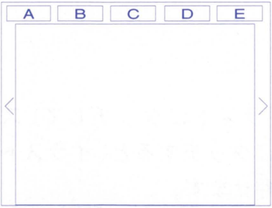
★[やりなおし]は直前の状態にもどるはたらきがあるので、例のように描いた線が消えるだけではありません。まちがえて消しゴムで消してしまった線を復活させることもできます。ただし、この場合も復活できるのは直前の1回のタッチで消した分に限ります。

全部消す

メニューBの「しろ」を選ぶと、画面に描いてある絵を全部消すことができます。



▼



メニューBの「しろ」を選ぶと、画面が白紙になります。

❗もし、まちがえて全部消してしまったら、すぐに[やりなおし]を選べば、描いた絵は復活できます。

前のページをコピーする

[前ページコピー]を選ぶと、前のページの絵が現在表示されている画面にコピーされます。ページのつながりは下図の通りです。

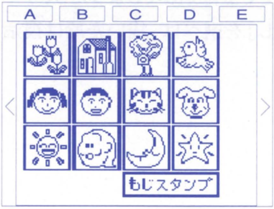
❗パズル画面には[前ページコピー]がありません。

スケッチ1 → スケッチ2 → スケッチ3 → スケッチ4
↑　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　↓
オープニング ← スケッチ6 ← スケッチ5

スタンプをペタペタ押せるんだ

絵を描くのはチョット苦手という人も、簡単に絵が描けるよ。

イラストスタンプ



❶メニューCにタッチすると、イラストスタンプの一覧が出てきます。



❷好きなイラストにタッチして、スケッチ画面にタッチすると、イラストスタンプを押せます。

❗いったんスタンプを選んだら、何回でも同じスタンプを連続して押せます。スタンプを終わりにしたいときは、メニューBのお絵描きツールから 太 または 小 を選びます。

文字スタンプ

全部で70個のひらがな、数字、記号を使うことができます。



❶メニューCにタッチして、イラストスタンプの一覧を出します。



❷[もじスタンプ]にタッチすると、文字スタンプの一覧が出ます。



❸文字にタッチして、画面にタッチすると文字スタンプを押せます。
すぐにまた文字スタンプの一覧が出てきます。次の文字を選んで、同じことを繰り返します。

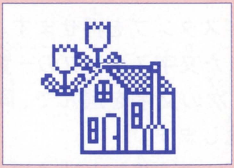
❗文字スタンプを終わりにしたいときは、メニューBのお絵描きツールから またはを選びます。

スタンプの位置

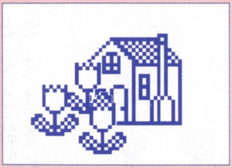
★スタンプは大きさもいろいろで、縦長のものも横長のものもありますが、どれもタッチした位置がスタンプの中心になるように画面に表示されます。
このことを覚えておくと、スタンプが画面からはみ出したりしないで、思いどおりの位置に押せます。

テクニック

★スタンプを押したときに気がつきましたか？　スタンプは重ねて押すと、前に押したものが、新しく押したものの下にかくれます。このことを使うと次のような絵もできます。



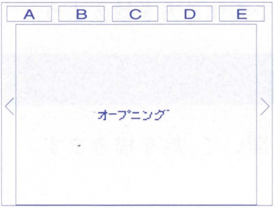
家の後ろにチューリップが咲いている



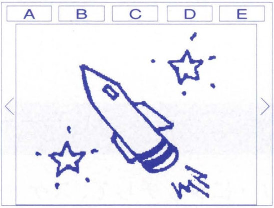
家の前にチューリップが咲いている

オープニングをカッコよくきめよう!

電源スイッチを入れて、最初に出てくる画面が「オープニング画面」。お絵描きツールやスタンプを使って、自慢の作品を作ろう!



❶もくじ画面を開いておきます。[オープニング]にタッチすると、オープニング画面が開きます。



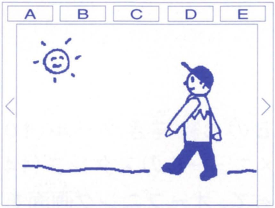
❷ メニューBのお絵描きツール(10ページ)や、メニューCのスタンプ(14ページ)を使って、オープニング画面を作ります。

スケッチ6に描いた絵を、メニューBの[前ページコピー]を使ってオープニング画面にコピーすることもできます。

パラパラアニメに挑戦！

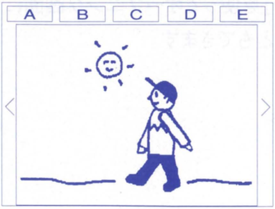
スケッチ1から6までに描いた絵が、パラパラっと連続表示されます。ストーリーを考えて、4コマまんがを作ったり、アニメーションを作ってみると、おもしろいよ。
ここでは、人が歩いているアニメーションの作り方を教えよう。

1 基本の絵を描く



スケッチ1を開いて、絵を描きます。

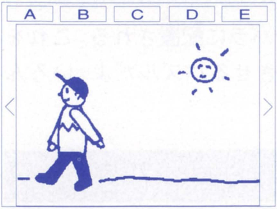
2 コピーして2コマめを描く



ページめくり＞にタッチして、スケッチ2を開きます。メニューBにタッチして、[前ページコピー]を選ぶと、スケッチ1の画面がスケッチ2にコピーされます。絵の一部を描きかえて、アニメの2コマめの絵にします。

ここでは、人が右から左へ歩いているように見えるように、少し左の位置に描きます。

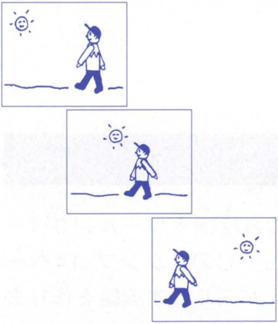
3　繰り返して6コマめまで描く



ページめくり > にタッチして、スケッチ3を開きます。同じように、メニューBの[前ページコピー]で、スケッチ2の絵をコピーし、人を少し左の位置に描きます。

同じことを繰り返し、スケッチ6まで絵を描きます。

4　[パラパラ]にタッチする



メニューAの[もくじへもどる]にタッチして、もくじ画面を出します。[パラパラ]にタッチすると、スケッチ1から6までの絵が連続表示されつづけます。

❗連続表示を止めるときは、画面のどこかにタッチします。タッチすると、もくじ画面にもどります。

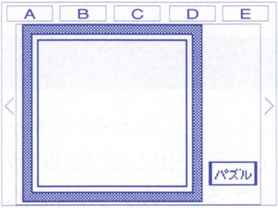
テクニック

★もっとアニメらしく見せるには、背景を描くと効果的です。人が歩く方向とは逆の方向に背景にある家や木などのものをずらして描くと、動きがリアルに見えます。

9コマパズルを作ろう

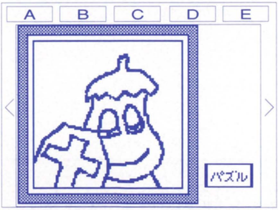
画面に描いた絵が9コマに分かれて、バラバラに配置される。これを1コマずつ縦横に動かして元の絵を完成させるパズルだよ。いろんな絵をパズルにして、挑戦してみよう。

1 パズル画面を開く



もくじ画面の[パズル]にタッチすると、パズル画面が開きます。

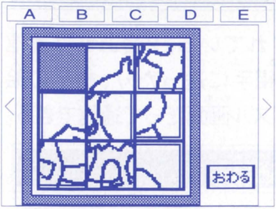
2 絵を描く



メニューBのお絵描きツール(10ページ)や、メニューCのスタンプ(14ページ)を使って、パズルにする絵を作ります。

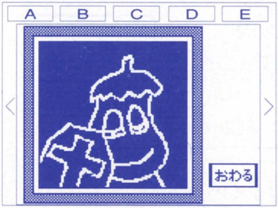
❗メニューBの[前ページコピー]は、パズル画面では使えません。

3 [パズル]にタッチする



[パズル]にタッチすると、絵が9コマに分かれて、並び方がバラバラになります。

4 パズルを解く

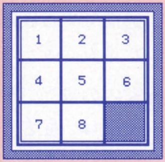


斜線になっているコマのとなりのコマにタッチすると、コマがスライドします。これを繰り返して絵が完成すると、左のように画面がフラッシュします。

テクニック

★途中でやめたいときは、[おわる]にタッチします。パズルの絵は消えて、白紙のパズル画面にもどります。

★パズル画面に何も描かないで[パズル]にタッチすると、1～9の数字パズルになります。左上から右下へ数字が並べば完成です。



通信はスゴイんだ！

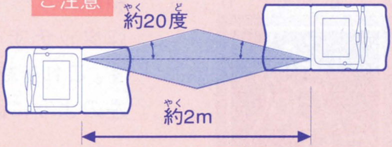
電子漫画塾はハイテクがぎっしり搭載されている。2台あれば通信できるんだ。スケッチ画面に描いた絵を相手に送ったり、相手の絵をもらったりできるよ。オープニング画面、パズル画面だって通信できる。

通信っていったい何？

通信というのは、離れたところで信号をやりとりすること。電子漫画塾では、絵を信号に変えて、「赤外線」という光にして離れたところへ飛ばすんだ。赤外線はテレビリモコンにも使われているよ。

ご注意

★通信できる角度と距離は図のとおり。電池が消耗してくると、距離が短くなります。



★自分と相手の電子漫画塾の間に障害物があると、通信できないことがあります。

★通信する2台の近くで、他の人たちが電子漫画塾で通信していると、通信できないことがあります。

★屋外などの明るい場所や窓ぎわでは、通信できなかったり、通信できる距離が短くなることがあります。

★通信する2台の近くで、家庭用リモコンなどを使っていると、通信できないことがあります。

★室内の蛍光灯や白熱灯などの近くでは、通信できる距離が短くなることがあります。

★3台以上の電子漫画塾では、同時に通信できません。必ず1対1で通信してください。

1　画面を表示して準備する

絵をもらう方はスケッチ画面またはオープニング画面のどれかを開いておきます。送る側は送りたい絵の画面を開いておきます。

❗パズル画面を送る場合は、両方ともパズル画面でなければなりません。

❗もらう側の画面に絵があると、通信で消えてしまいます。

2　通信する

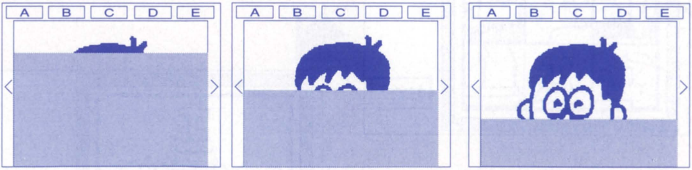
絵をもらう方は、メニューEの[モラウ]にタッチします。絵を送る方はメニューEの[オクル]にタッチします。

❗「そうしんじゅんび中」または「じゅしんじゅんび中」の画面が出てから通信がはじまるまで少し時間がかかることがあります。

❗まちがって[オクル][モラウ]を選んだときは、画面にタッチすると元に戻ります。

❗通信中に本体を動かさないようにしてください。本体を机の上などに置いて通信すれば確実です。

❗通信は1対1でしかできません。



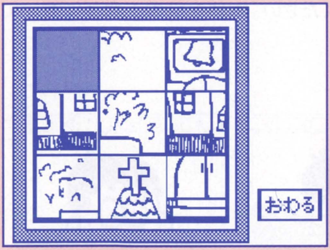
このように上から少しずつ見えてきます。

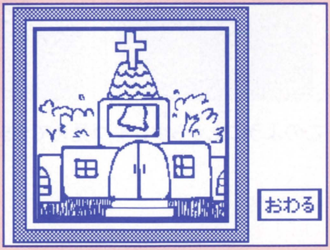
電子漫画塾　ハイテク活用術

電子漫画塾の基本的な使いかたは、わかったかな？
ここでは、いろいろな遊びかたを紹介しよう。

秘密基地をさがせ!!
★暗号パズルゲーム

じゃんけんで勝った人が出題者。秘密基地の絵をパズルに描いて通信でほかの人に送る。早くパズルを解いて、正解の場所についた人が勝ち!



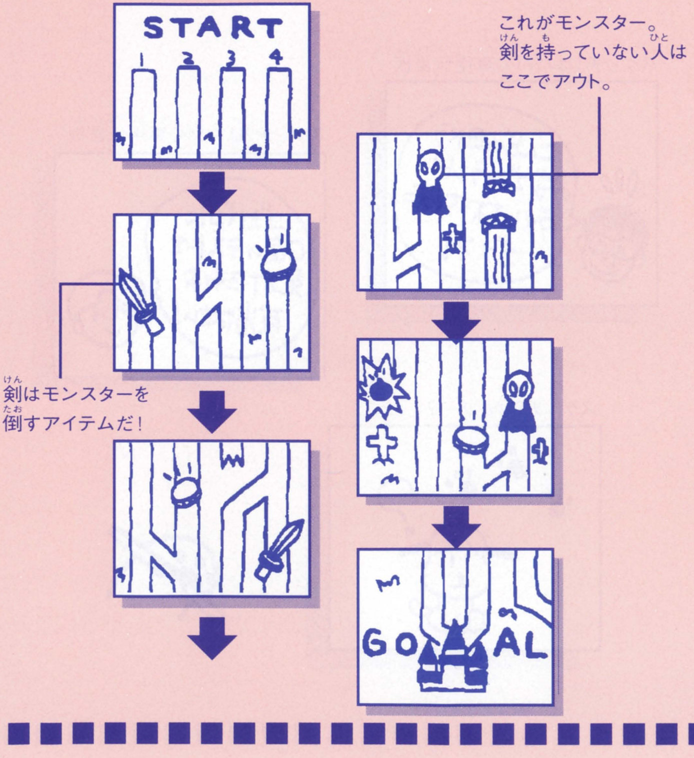


わかったぞ。
正解は教会だ!

最後に笑う勝者はだれだ!

★RPGあみだ

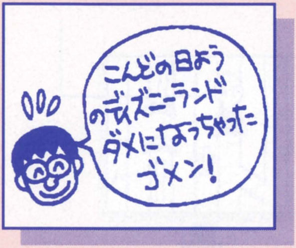
スケッチ1から6にロールプレイングゲーム風のあみだくじを描いてみよう。じゃんけんで順序を決めてマップを進む。最後まで迷路をクリアして、コインを一番多く集めた人が勝ちだ。



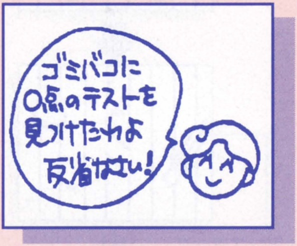
★伝言メモ

家族や友だちどうしで専用のページを設定して、イラストやメッセージで伝言しよう。

スケッチ1はパパの専用伝言板



スケッチ2はママの専用伝言板



スケッチ3はポチ…?

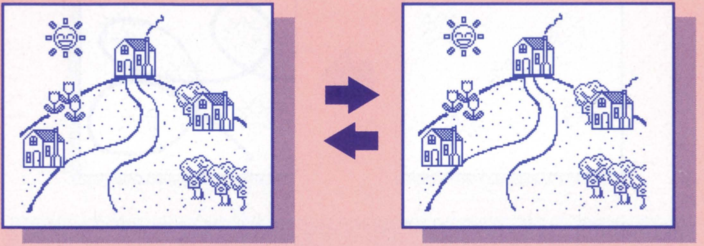


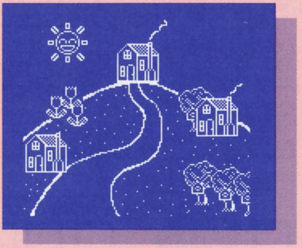


2つの絵をよくくらべてみよう

★間違いさがしゲーム

スケッチ1に絵を描いて、スケッチ2にコピーする。スケッチ2の絵をちょっとかきかえて、1と2の絵のどこが違うか、友だちに当ててもらうゲームだ。



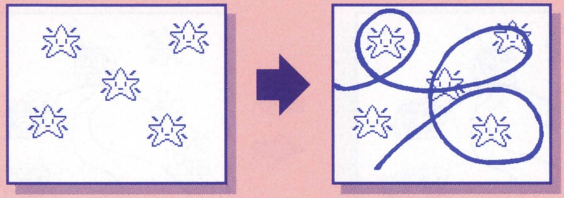


白黒反転すると、絵の感じが変わっておもしろいぞ。

ロープで獲物をつかまえろ!
★目かくし投げ縄ゲーム

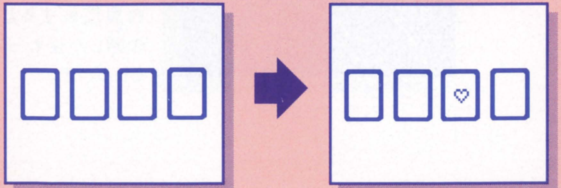
たとえば星のスタンプを5つ押して、これを獲物とする。挑戦者は目かくしをしてペンでひと筆書きをして、獲物を線で囲んでつかまえる。じょうずに線で囲んだらポイント獲得。線が獲物に重なっていたらダメ。

2つつかまえた!



ハートのエースはどこにかくれている?
★トランプゲーム

4枚のトランプの絵を描いて、最後に1枚だけ文字スタンプのハートを押しておく。[やりなおし]をすると、ひと筆前の状態にもどるから、ハートが消える。ハートのエースはどこか、友だちに当ててもらおう。



最後の人ほど難しい!?
★マンガリレー

「起・承・転・結」って知ってるかな？4コママンガの鉄則なんだよ。じゃんけんで決めた順序で1コマずつマンガを描いてみよう。
「いつ・どこで・だれが・何をした」の4コマを4人バラバラに描いて、あとでみんなで見てみよう！
おもしろい漫画になっているかもよ。



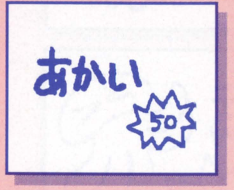
最後の人は必ずオチをつけるのがルール。

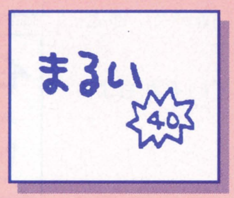
★絵がうまいと損するクイズ!？

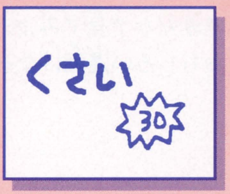
連想クイズ

スケッチ１から５に、文字やイラストで答えに関係するものをかいておく。何コマめのヒントで当たるかな？

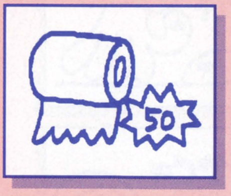
文字の連想クイズ

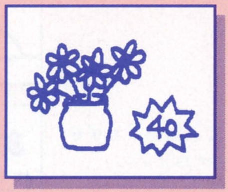


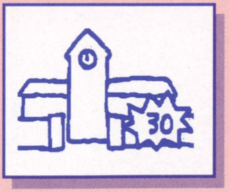




イラストの連想クイズ

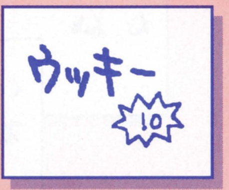




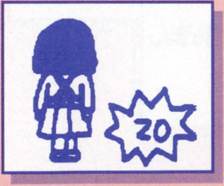


早く答えを当てるほどポイントが高いぞ！
順番にクイズを作ってポイントを競おう。









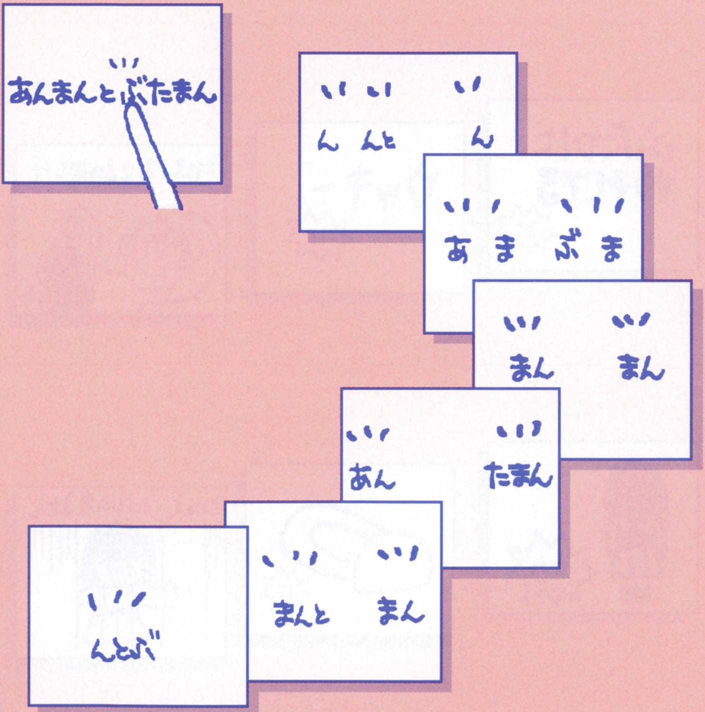




キミはこのスピードについてこれるか！？

★パラパラメッセージ

好きなことばを画面に書いて、6コマ分コピーする。1コマ1コマ部分的に文字の一部を消しておく。これをパラパラアニメで再現！さて、何が書いてあるかわかるかな？



早く解かなきゃバツゲームが待っている!

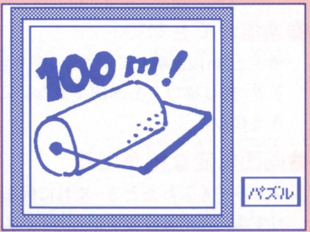
★体と頭のアスレチックゲーム

パズルに「腹筋５０回」とか「腕立てふせ２０回」のように、体力を使うことをかいて出題する。制限時間内に解けないと、挑戦者はバツゲームとして、かいてあることをやらなければならない。制限時間内に解けたら、出題者がバツゲームをしなければならない。あんまりムチャなことはかけないぞ。

腹筋50回!



ローラーを引いて100m!



なわとびを5分間!

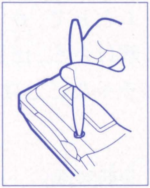


困ったとき

●画面に何も映らない！

電池はちゃんと入っていますか？
明るさ調節つまみを回してみてください。

位置直しスイッチの押しかた



●線を描いてもずれている！ タッチしても何も動かない！

位置直しスイッチをタッチペンで押して、6ページを参考に位置直しをしてください。

●「つうしんエラー」が表示される

通信中に本体を動かしたり、赤外線をさえぎるものがあったりすると、エラーが起こることがあります。また、近くでほかの2台が通信中のときも、できないことがあります。画面にタッチして、「つうしんエラー」の画面が消えてから、もう一度通信してみてください。

●通信ができない！

相手と2m以上離れていたり、向き合う角度が悪いとできません。電池が残り少ないとき、絵は描けても通信できないことがあります。また、屋外で遊ぶときは通信できません。

●画面に変な線が出る

スイッチを入れたとき、まれに何も描いてないはずの画面によけいな点や線が出たりすることがありますが、故障ではありません。メニューBの［しろ］にタッチして、画面を消してください。また描かれたものを消したくないときは、メニューBのペン   や消しゴム   を使って修正してください。

●スイッチを切り忘れた

自動的にスイッチは切れませんので注意してください。
5分間放っておくと、ピーッピーッ…と鳴って知らせてくれます。

電池交換

●使用する電池

単３乾電池（R6P）４本使用（別売り）

●電池の交換時期

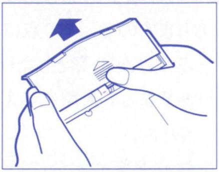
「でんちこうかん」の表示が出たとき、または、
何も表示が出なくなったとき

●電池交換のしかた

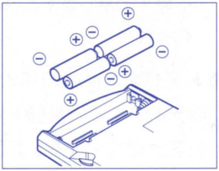
電池を交換するときは、必ず電源スイッチを切ってから行ってください。お絵描きした内容は、電池をはずしても約３分間は残っています。絵を消したくないときは、この間に電池を交換してください。

1．電源スイッチを切ります
2．本体裏側にある電池カバーを△の方向に押してはずします。
3．使用済みの電池を取り出し、新しい電池をセットします。
4．電池カバーを取り付けます。

電池カバーの開けかた



電池の入れかた



使用上のご注意

●本体は電子部品を組み込んだ精密でデリケートな製品です。故障の原因となりますので、次の点にご注意の上お取り扱いください。

・ぶつけたり、落としたりして衝撃を与えないでください。

・あやまって衝撃を与えて異常があった場合、電源スイッチを入れなおしてください。

・熱や湿度や水分に近づけないでください。

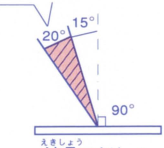
・本機を分解しますと、精度や機能が低下しますので、絶対に分解しないでください。

●お客様または第三者が本機の取り扱い方を誤ったときや、本機が静電気・電気的ノイズの影響を受けたとき、また故障・修理や電池交換のときは、記憶内容が変化・消失する恐れがあります。重要な内容は必ずメモ帳やノートなどに控えておいてください。記憶内容が変化・消失したことによる損害については、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

●本機を使用したことによる金銭上の損害および免失利益または第三者からのいかなる請求についても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。

●スクリーンの見やすい位置

液晶表示（LCD）を使用したスクリーンは、見る位置によっては多少見づらいことがあります。見やすい位置（右図の斜線の範囲）で使用してください。



●お絵描きはできても、通信しようとすると「でんちこうかん」が表示されることがあります。これは、電池が減っていて通信に必要な電力が足りないためです。スイッチを切って、電池交換してください。

●必ず付属のペンを使用してください。絶対に、ボールペン、シャープペンシルなど、先のとがった硬いものは使用しないようにしてください。位置直しをするときも、必ず付属のペンを使用してください。

●画面はガラスを使用しています。強く押すと、割れることがあるので、注意してください。

●お手入れは、乾いたやわらかい布でかるく拭いてください。シンナーやベンジンなど揮発性の液体、ぬれた布は使用しないでください。変質したり色が変わったりすることがあります。

主要素子	:ワンチップC-MOS-LSI、液晶表示素子
電源	:単3乾電池(R6P)　4本使用(別売り)
消費電流	:約80 m A　(通信したとき約160 m A)
電池寿命	:連続約8時間(連続で通信をしたとき 約4時間)
使用温度	:10℃〜40℃
本体サイズ	:タテ174mm × ヨコ125mm × 厚さ40mm
本体重量	:約275g(電池は含まず)

おことわり

商品の企画生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なためにプログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

お買い上げのお客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5　〒111-81

☎ 03-3847-6666

(関西)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531

☎ 06-375-5050

(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466

☎ 052-872-0371

●電話受付時間 月〜金曜日(祝日を除く)10時〜16時

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。



くちにいれない



ひにちかづけない

⚠ 注　意

保護者の方へ　必ずお読みください。

●電池(別売り)を誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。

●電池(別売り)の誤飲の危険がありますので、対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。

《電池を誤使用すると破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》

●ニカド電池は、絶対に使用しないでください。

●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。

●＋－(プラスマイナス)を正しくセットしてください。

●長時間遊ばないときは必ずスイッチを切り電池をはずしてください。

●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。